

**PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV B SD ISLAM AL MADINA SEMARANG**

Fitri Mulia¹, Verylana Purnamasari², Sukamto³.

¹²³Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang

¹muliafitri305@gmail.com, verylianapurnamasari@gmail.com,
sukamto@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the PBL (Problem-Based Learning) learning model using audio-visual media to improve student learning outcomes in class IV B Science Science at SD Islam Al Madina, Semarang. This study used a pre-experimental type of research, namely one group pretest-posttest design using saturated sampling techniques and the instruments used in this study were instruments in the form of pretest and posttest questions. The population of this study was all students in class IV B at Al Madina Islamic Elementary School, Semarang. The data used are interview observations and tests. The results showed that the pretest average score was 48.57 and the posttest average score was 82.85, meaning that the learning outcomes of students had increased, the average gain test was 67.38 which was classified as a fairly effective criterion, and the results of the paired sample test shows $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it was concluded that problem-based learning using audio-visual media can improve student learning outcomes in class IV B Islamic Al Madina Islamic Elementary School Semarang City.

Keywords: *Problem Based Learning*, Media, Audiovisual.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV B SD Islam Al Madina kota Semarang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental* yaitu *one group pretest-posttest design* dengan menggunakan teknik sampling jenuh dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen berupa soal *pretest* dan *posttest*. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV B SD Islam Al Madina kota Semarang. Data yang digunakan adalah observasi wawancara dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* 48,57 dan nilai rata-rata *posttest* 82,85, artinya hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, rata-rata uji gain sebesar 67.38 yang tergolong dalam kriteria cukup efektif, dan hasil uji *paired sample test* menunjukkan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka disimpulkan bahwa pembelajaran *problem based learning* menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV B SD Islam Al Madina kota Semarang.

Kata Kunci: *Problem Bast Learning*, Media, Audio visual.

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses aktif bagi peserta didik dan guru untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka akan "tahu" terhadap pengetahuan dan pada akhirnya "mampu" untuk melakukan sesuatu (Susanto. 2014, Zubaidah. 2016, Syaparuddin, *et. al.* 2020). Pembelajaran adalah sebuah perubahan perilaku atau suatu perubahan kinerja yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman (Setiawan. 2017, Suzana, *et. al.* 2021). Hal ini juga dibenarkan oleh Festiawa (2020) yang mendefinisikan bahwa pembelajaran adalah sebuah perubahan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Kenyataan ini juga didukung oleh Amsari (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Fakhrurrazi (2018) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik.

Pembelajaran masa kini guru dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik, menyenangkan dan

dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik (Mulyasa. 2021, Susila, & Qosim. 2022, Haloho, *et. al.* 2023). Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berpihak pada peserta didik seorang guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Herlina, *et. al.* 2020, Jannah, *et. al.* 2020, Sijabat, *et. al.* 2022). Tidak cukup sampai di situ saja, guru juga dituntut untuk menerapkan pembelajaran yang dapat mengakomodasi keterampilan berfikir tingkat tinggi dan keterampilan abad 21 yaitu 4C, *Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity* (Simanjuntak. 2019, Nurjanah. 2019). Dengan tuntutan yang luar biasa ini, tentunya guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodir tuntutan-tuntutan tersebut yaitu melalui penerapan model pembelajaran PBL atau *problem based learning* (Suyahman, 2019, Rodzikin, & Mareta. 2023).

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL), merupakan model pembelajaran yang

menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual (Hartini. 2017, Darwati, & Purana. 2021, Sukmawati. 2021). Kelebihan dari PBL ini, peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan karena mereka memahaminya sendiri dengan menemukan konsep, melibatkan peserta didik secara aktif dalam pemecahannya masalah dan membantu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dan dapat membuat peserta didik lebih progresif. Sedangkan kekurangan dari model PBL adalah: Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang lama, mengubah kebiasaan belajar peserta didik yang awalnya hanya mendengarkan dan menerima Informasi dari guru menjadi belajar dan berfikir memecahkan masalah masalah tersebut merupakan kesulitan tersendiri bagi peserta didik (Pohan. 2020, Jannah, et. al. 2020).

Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan penuh antusias bagi peserta didik tentunya tidak cukup jika hanya

menggunakan model pembelajaran yang inofatif saja. Perlu dukungan lain salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif (Octavia. 2020, Rodzikin, & Mareta. 2023). Dewasa ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat, teknologi informasi merambat dalam segala bidang tidak terkecuali pendidikan. Diera globalisasi saat ini, guru dituntut juga untuk dapat menggabungkan penerapan model pembelajaran yang inovatif dengan media pembelajaran interaktif yang berbasis IT (Ulfah. 2020, Mesterjon & Kom. 2021). Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis IT yang dapat dimanfaatkan guru agar menarik minat dan antusiasme bagi peserta didik yaitu dengan menggunakan media audio visual (Atmaja. 2019). Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan (Yessi & Villa. 2022, Rifmasari, et. al. 2021). Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan sambungnya.

Problem based learning (PBL) dipadukan dengan media pembelajaran berupa audio visual, yaitu *power point* dan video

pembelajaran dalam penyampaian materi untuk menarik perhatian dan minat peserta didik pada proses pembelajaran di kelas (Herlina, et. al. 2020). Lanjutnya peserta didik dapat memahami materi ajar dan bisa menjawab tugas-tugas yang diberikan ketika proses pembelajaran berlangsung yang di sampaikan sehingga berdampak baik terhadap hasil belajar peserta didik tersebut.

PBL menggunakan media audio visual ini dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mety, Jayanti dan Yeni (2020) pada penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) menggunakan media audio visual terhadap minat belajar dan hasil belajar biologi peserta didik kelas XI di SMAN 1 Kota Bengkulu.

Esti (2022) pada penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 36,36% menjadi 15.63%. Persentase peserta didik yang sudah tuntas mengalami

kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 63.64% menjadi 84.85%). Sedangkan Dina Lusiana Syafira (2022) pada penelitiannya mengatakan bahwa berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dengan aplikasi SPSS 23, diperoleh sig. (2.tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap prestasi belajar IPA kelas V SDN 4 Gununglipung terdapat pengaruh yang signifikan dan H_0 ditolak. Selain itu, nilai rata-rata posttest yang diperoleh pada kelas eksperimen 85,87 dan kelas kontrol 69,06 mengalami peningkatan setelah diberikannya perlakuan model pembelajaran PBL berbantuan media audio visual pada materi sistem pernapasan manusia.

Berdasarkan hasil observasi pada Februari 2023 di SD Islam Al Madina Kota Semarang pada saat proses pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran IPAS sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata peserta didik kelas IV B mata pelajaran IPAS pada *pretest* yakni 48,57 dengan perolehan nilai

tertinggi 70 dan nilai terendah 20. Penggunaan media pembelajaran masih kurang pada proses pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan fasilitas yang diberikan sekolah seperti computer, proyektor dan layanan internet untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis melakukan penelitian terkait dengan *Problem Based Learning* menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas IV B SD Islam Al Madina kota Semarang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana *problem based learning* menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas 4B SD Islam Al Madina kota Semarang.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Islam Al Madina Kota Semarang tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas 4B dengan jumlah peserta didik 28 anak diambil

dengan menggunakan teknik sampling jenuh.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk *Pre-Experimental Designs* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan *One Group Pretest-Posttest Design* akan mengukur kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut (Hardani *et. al*, 2020):


$$O_1 \times O_2$$

O_1 = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan

O_2 = Nilai *posttest* sesudah diberi perlakuan

X = Perlakuan dengan PBL menggunakan media audio visual

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Instrument yang digunakan berupa soal *pretest* dan *posttest*, sedangkan analisis data dalam penelitian ini

menggunakan uji normalitas awal dan akhir, uji hipotesis (uji t) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar, serta n-gain untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata. Berikut merupakan kriteria Tafsiran Efektifitas n-gain (Raharjo. 2019):

Tabel 1. Kriteria Tafsiran Efektifitas N-Gain

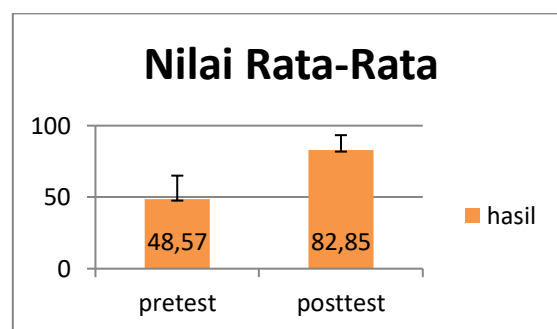
Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* dan kajian dianalisis menggunakan SPSS 22 yang dilakukan peneliti untuk mengetahui pengaruh *problem based learning* menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IVB SD Islam Al Madina. Berikut merupakan hasil analisis nilai IPAS kelas IVB SD Islam Al Madina:

Tabel 1 Hasil Nilai-Rata Pretest Dan Posttest

Hasil Nilai IPAS			
No	Keterangan	Pretest	Posttest
1	Jumlah Peserta Didik	28	28
2	Rata-Rata Nilai	48,57	82,85
3	Nilai Tertinggi	70	100
4	Nilai Terendah	20	70



Grafik 1. Hasil Rata-Rata Nilai Pretest Dan Posttest

Hasil nilai IPAS kelas IV B tersebut menunjukkan terdapat peningkatan sebelum diberikan *treatment* dengan model PBL menggunakan media audio visual. Rata-rata nilai IPAS peserta didik sebelum diterapkannya PBL menggunakan media audio visual (*pretest*) yakni 51,42 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 20, setelah diberikan *treatment* (*posttest*) nilai rata-rata menjadi 82,85 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70.

Hasil uji normalitas jika signifikansi menunjukkan nilai < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, jika signifikasii > 0,05 maka data berdistribusi normal (Hardani *et. al*, 2020). Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 22 menunjukkan bahwa hasil uji *pretest* sebesar 0, 032 dan *posttest* 0,054. Dari uji normalitas data *pretest* dan

posttest didapatkan hasil lebih dari 0,05 sehingga data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Hipotesis (*Paired Sample Test*)

Paired Differences									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
				Lower	Upper				
Pair 1 pretest- posttest	-34.286	13.992	2.644	-39.711	-28.860	-12.966	27	.000	

Berikut merupakan hipotesis yang diuji:

H_0 : *Problem Based Learning* menggunakan media audio visual tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVB SD Islam Al Madina.

H_a : *Problem Based Learning* menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IVB SD Islam Al Madina.

Uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan SPSS 22. Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima, namun jika Sig.(2-tailed) $\leq$ 0,05 maka H_0 ditolak. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, karena nilai hasil signifikan lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* menggunakan media audio visual

dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IVB SD Islam Al Madina.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Perolehan Score	Gain	Kategori
N-Gain Max	25.00	Cukup Efektif
N-Gain Min	100.00	
Rata – Rata	67.38	

Berdasarkan hasil uji n-gain yang dilakukan menggunakan SPSS 22, maka diperoleh score n-gain max 25.00, n-gain min 100.00, dan hasil rata-rata 67.38. Dirujuk dari kriteria tafsiran efektifitas n-gain (Raharjo. 2019) pada tabel 1, maka hasil uji n-gain dengan rata-rata 67.38 dan dapat dikategorikan cukup efektif.

Pembelajaran *problem based learning* menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV B di SD Islam Al Madina kota Semarang. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil analisis menggunakan *paired sample t-test* (uji t) yang menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 dengan ketentuan jika nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas IV B mata peelajaran IPAS. Hasil signifikansi yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa

problem based learning menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV B SD Islam Al Madina kota Semarang.

Problem based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan merupakan inovasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam model pembelajaran (Febrita, & Harni. 2020, Darwati, & Purana 2021). Pembelajaran Berbasis Masalah diawali dengan guru memberikan soal kepada siswa yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari atau kehidupan nyata, pembelajar selanjutnya dilakukan dalam bentuk kelompok dan merumuskan masalah serta mengidentifikasi sesuai dengan pengetahuan masing-masing, peserta didik mempelajari, mencari materi, dan menemukan solusi dari suatu masalah (Muis. 2019, Ritonga, & Fadli. 2020).

Proses mencari bahan dan mencari solusi bertujuan untuk melatih peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Model *problem based learning* (PBL)

dikatakan efektif apabila setelah menggunakan model ini terjadi peningkatan kemampuan pemahaman, hasil belajar dan berpikir kritis peserta didik (Amris & Desyandri. 2021).

Berdasarkan penjelasan dari Meutia (2021), sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran Problem Based Learning ialah: (a) penyajian masalah, (b) penyampaian masalah yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari sehingga peserta didik merasa perlu mempelajarinya, (c) mengarahkan peserta didik untuk mencari berbagai informasi guna memecahkan masalah, (d) melaksanakan diskusi, (e) penentuan hipotesis dan alasan-alasannya (*students actively graping*). (f) pengembalian kesimpulan dari *grapping problem* yang diajar.

Menurut Sumiharsono, & Hasanah. (2017) media audiovisual adalah satuan media pembelajaran elektronik yang secara bersamaan menampilkan auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan video pembelajaran

dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat berguna atau bermanfaat terutama untuk mengembangkan pemikiran dan pendapat siswa, meningkatkan daya ingat dalam pelajaran, mengembangkan daya khayal siswa, menumbuhkan minat dan motivasi belajar (Ramadhani. 2020, Purwant. 2022).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adhini dan Wasitohadi (2016) bahwa hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat efektivitas antara model *problem based learning* berbantu media audio visual dengan model pembelajaran think pair share berbantu media visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SDN 1 Gadu Kecamatan Sambong Kabupaten Blora semester 2 tahun 2014/2015. Terbukti hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t-test sebesar $3,603 > 1,999$ dan signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Perbedaan rata-rata kelas eksperimen $>$ rata-rata kelas kontrol yaitu $87,0588 > 80,2000$.

Purbarani, et al. (2018) berdasarkan uji hipotesis dan pembahasannya ditarik kesimpulan

bahwa terdapat pengaruh pendekatan saintifik berbasis *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas III di sekolah dasar; terdapat pengaruh pendekatan saintifik berbasis *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III di sekolah dasar; terdapat pengaruh pendekatan saintifik berbasis *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA secara simultan pada siswa kelas III di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Problem Based learning (PBL) menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IVB SD Islam Al Madina kota Semarang. Hasil nilai rata-rata *pretest* peserta didik mengalami peningkatan pada hasil nilai rata-rata *posttest*, hasil uji *paired sample test* yang dilakukan memperoleh hasil H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji *n-gain* memperoleh nilai rata-rata dengan kategori cukup efektif maka dapat disimpulkan bahwa PBL

menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV B SD Islam Al Madina kota Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171-2180.
- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar E. Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52-60.
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Yang Berbasis Pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *JURNAL PANJAR: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131-140.
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61-69.
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (Pbl): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61-69.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99.
- Febrita, I., & Harni, H. (2020). Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Berfikir Kritis Siswa Di Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1619-1633.
- Festiawan, R. (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
- Haloho, B., Napitu, U., & Arent, E. (2023). Pengaruh Kreatifitas Guru Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Pendidikan Dasar. *Journal On Education*, 5(4), 16457-16469.
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Alam
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).

- Herlina, M., Syahfitri, J., & Oktariani, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(1), 46-53.
- Herlina, M., Syahfitri, J., & Oktariani, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(1), 46-53.
- Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 342-350.
- Mesterjon, S., & Kom, M. (2021). *Teori Dan Konsep Manajemen Sistem Pembelajaran 4.0*. Deepublish.
- Mety Herlina, Jayanti Syahfitri, Yeni Oktariani (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 10(1), 46-53.
- Meutia, C. (2021). Peningkatan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Materi Perhitungan Kimia Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Kinerja Kependidikan (JKK)*, 3(1), 39-60.
- Muis, M. (2019). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori Dan Penerapannya*. Caremedia Communication.
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bumi Aksara.
- Nurchayati, E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Di Mts Negeri 2 Purbalingga. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 116-124.
- Nurjanah, S. A. (2019). Analisis Kompetensi Abad-21 Dalam Bidang Komunikasi Pendidikan. *Gunahumas*, 2(2), 387-402.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Purbarani, D. A., Dantes, N., & Adnyana, P. B. (2018). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah

- Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24-34.
- Purwanti, E. (2022). *Pembelajaran Kontekstual Media Objek Langsung Dalam Menulis Puisi*. Penerbit P4i.
- Raharjo, S. (2019, April). Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS. SPSS Indonesia.
- Ramadhani, B. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Menggunakan Media Video Makhluk Hidup Kelas Iv Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Rifmasari, Y., Sukandar, W., & Nuvus, V. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Nilai Agama Dan Moral Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1992-1997.
- Ritonga, M., & Fadli, Z. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas X Sma* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Rodzikin, K., & Mareta, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 4 Palembang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(1).
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sijabat, O. P., Manao, M. M., Situmorang, A. R., Hutauruk, A., & Panjaitan, S. (2022). Mengatur Kualitas Guru Melalui Program Guru Penggerak. *Journal Of Educational Learning And Innovation (Elia)*, 2(1), 130-144.
- Simanjuntak, M. D. R. (2019). Membangun Keterampilan 4 C Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0.
- Sukmawati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo 01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 49-59.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di SD*. Kencana.
- Susila, H. R., & Qosim, A. (2022). *Strategi Belajar Dan Pembelajaran: Untuk*

- Mahasiswa FKIP. Syiah Kuala University Press.
- Suyahman, S. (2019). Implementasi Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Nilai Pancasila Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Bagi Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Kartasura Tahun Pelajaran 2018-2019. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1).
- Suzana, Y., Jayanto, I., & Farm, S. (2021). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Literasi Nusantara.
- Syafira, D. L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Ipa Kelas V Sd. *Piwuruk: Jurnal Sekolah Dasar*, 2(1), 25-36.
- Syaparuddin, Smeldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital?*. Edu Publisher.
- Virgiana, A., & Wasitohadi, W. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong-Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 100-118.
- Yessi Rifmasari, R., Riwayati Zein, Z., & Villa Anggraini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2777-2784.
- Zubaidah, S. (2016, December). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, Pp. 1-17).